

DreamRoll



DreamRoll

Regulamento

Índice

Índice.....	2
Geral.....	4
Elementos Técnicos	5
Posições de Patinagem	5
Saltos.....	9
Piões.....	11
QOEs.....	13
Bullets Positivos	13
QOEs Negativos.....	14
Componentes.....	15
Qualidade De Patinagem	15
Execução De Esquema	16
Penalizações.....	16
Anexo I – Valores dos Elementos.....	17
Anexo II – Quadro das Componentes	20
Anexo III – Sugestão de Regulamento	21
Grupo A.....	21
Grupo B	21
Grupo C	22
Grupo D.....	22
Grupo E	22
Grupo F.....	23



O DreamRoll foi criado com o objetivo de permitir aos atletas numa fase inicial da patinagem artística um contacto com um sistema de ajuizamento que tem como objetivo premiar a qualidade da patinagem e não a quantidade de elementos técnicos apresentados. Assim o intuito deste sistema é ser uma alternativa ao tradicional sistema *White* utilizado nestas faixas de aprendizagem.

A propriedade deste regulamento, bem como do *Software* desenvolvido para este fim, é da única e exclusiva responsabilidade das pessoas indicadas no mesmo.

Geral

O Sistema DreamRoll foi concebido por forma a colmatar as principais dificuldades de implementação do Sistema Rollart, quer a nível de recursos humanos quer a nível de aplicabilidade prática para atletas de níveis de formação e iniciação.

O Sistema DreamRoll permite ser adaptado aos diversos regulamentos de torneio e competições, consoante as categorias/grupos que as associações ou clubes pretendam estipular, sempre que os mínimos e máximos exigidos para a participação estejam de acordo com os parâmetros definidos, pelo que no anexo III, é apresentado um protótipo de regulamento.

O Sistema DreamRoll foi construído por forma a poder ser operacional com um painel de oficiais constituído apenas por (1) um Data Operator e com (2) dois a (5) cinco Juizes de Cotação, e um (1) Juiz Árbitro. No DreamRoll o Juiz Árbitro, além as funções previstas no Regulamento Geral da Patinagem Artística da FPP, também ficará responsável por ditar os elementos apresentados pelo atleta para que o Data Operator possa inserir os mesmos no software.

Quando o tempo máximo do programa for excedido, o Juiz Árbitro assinala o fim do programa por meio de um apito, tudo o que o atleta executar após este momento não será chamado nem cotado, não havendo, contudo, penalização por tempo em excesso.

Quando o número máximo de elementos for atingido, todos os elementos executados posteriormente não são contabilizados, porém caso haja lugar a penalizações as mesmas serão atribuídas.

Não há lugar a gravação de provas, pelo que não é admitido qualquer *review* por parte de qualquer elemento do painel de oficiais da prova.

O conteúdo técnico é obtido pela soma dos elementos que constituem a prova com as respetivas quantificações de QOEs conforme anexo I.

As componentes, a ter em conta pelo painel de ajuizamento são a Qualidade de Patinagem e a Execução de Esquema, e serão atribuídas tendo em conta a tabela apresentada no anexo II.

A nota do programa é calculada da seguinte forma:

Conteúdo Técnico + Componentes – Penalizações

Ou seja, a soma da média das duas componentes será somada ao valor técnico total e depois deduzidas as penalizações ficando o valor do programa.

Elementos Técnicos

Cada elemento técnico tem um valor base, que está pré-definido no Software, de acordo com a tabela de valores técnicos conforme Anexo I.

O valor técnico base sofrerá alterações positivas ou negativas de acordo com os QOEs atribuídos por cada um dos juízes de qualidade. Ou seja, a nota técnica final do elemento é determinada por:

$$[\text{valor base}] \pm [\text{média dos valores dos QOEs}]$$

A nota técnica base de cada prova é definida pela soma dos valores dos diferentes elementos que podem ser apresentados, na forma isolada ou em combinação, que são divididos nos seguintes grupos:

- Posições de Patinagem;
- Saltos;
- Piões;
- Sequência artística.

Posições de Patinagem

- Carrinho
 - dois pés;
 - u pé;
- Posição de "4" Quatro;
- Avião;
- Taça;
- Bandeira;
- Biellmann, Charlotte e Andorinha;
- Águia.

Posição de Patinagem Isolada: execução em movimento de uma única posição. As posições são definidas de acordo com a direção de execução forward e backward, com exceção da posição Águia.

Posição Águia: é definida pela forma de apresentação, ou seja, interior, exterior ou quebrada.

Combinação de Posições de Patinagem: execução em movimento de duas ou mais posições combinadas. A pontuação base da combinação é definida pela posição de maior valor técnico.

Tempo Mínimo na Posição: para que uma posição seja validada como tal, deverá ser executada em movimento e durante pelo menos (5) cinco segundos. Este tempo mínimo serve para diferenciar uma Posição de Patinagem que tem valor técnico de *Body Movements* que o atleta possa apresentar como transição.

Exemplos de posições de patinagem corretas:

Carrinho nos dois pés



Carrinho num pé



Posição de "4" Quatro



Avião

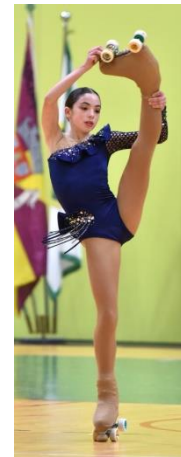


Taça

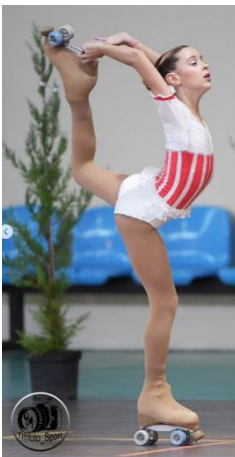




Bandeira



Biellmann, Charlotte e Andorinha



Águia



Saltos

O sistema permite a introdução dos seguintes saltos:

- Saltos sem rotação em
 - (2) dois pés
 - (1) um pé
- Saltos de meia rotação em
 - (2) dois pés
 - (1) um Pé (com exceção do waltz jump).
- Salto de Cavalo
- Saltos Técnicos de uma rotação reconhecidos:
 - Waltz jump
 - Toeloop
 - Salchow
 - Flip
 - Loop
 - Lutz
 - Thoren

Definições:

Salto Sem Rotação: são definidos pela direção de execução Frente ou Trás.

Salto de Meia Rotação: são definidos pela direção de entrada Frente ou Trás.

Salto Técnico Reconhecidos: Todos os saltos de uma rotação e Waltz Jump. Apenas podem ser apresentados saltos até uma rotação que são definidos de acordo com o glossário da World Skate.

Salto Isolado: todos os saltos listados podem ser apresentados de forma isolada.

Combinação de Saltos: apresentação de pelo menos dois saltos executados consecutivamente, onde o rodado e o(s) pé(s) de saída do salto precedente tem de ser o(s) mesmo(s) da entrada do salto seguinte. A definição do valor da combinação é definida pelo salto de maior valor técnico. Exceção à regra da saída dos saltos, é considerada combinação a execução de (2) dois ou mais Waltz Jumps consecutivos.

Half Rotated: um salto técnico reconhecido é considerado (<<) Half Rotated caso esteja em falta mais de um quarto de volta de rotação antes do patim chegar ao chão. O sistema automaticamente retira 50% do valor técnico base ao elemento.

Clarificações:

Caso seja apresentada uma combinação de saltos que tenha simultaneamente saltos técnicos reconhecidos e saltos não reconhecidos, o valor para chamada será o de saltos não reconhecidos, com menor valor.

Ex: (salto ½ volta 1 pé) + (salto ½ volta 1 pé) + (Toeloop), será chamado como Combinação de 3 saltos de ½ volta a 1 pé.

A troca de pés numa combinação de saltos como substituição de “thoren” para que o atleta possa de seguida apresentar um salchow ou um flip não será considerada como uma interrupção da combinação, porém levará à atribuição de um QOE negativo.

O salto de cavalo apenas poderá ser apresentado isoladamente.

Piões

O sistema apenas permite a introdução de Upright Spins, que o são categorizados de acordo com o número de pés portadores, o tipo de entrada e a direção de execução.

Tipos de Piões:

- Upright dois pés (e Upright Hell a 2 pés);
- Upright num pé;
 - Entrada Parada;
 - Entrada em Movimento;
 - Forward;
 - Backward.

Todos os piões listados podem ser apresentados como isolados ou em combinação.

Definições:

Piã Isolado: execução de um piã com ou sem entrada em movimento. Para que um piã seja considerado válido o mesmo tem de ter pelo menos (2) duas rotações.

Combinação de Piões: execução de dois ou mais piões consecutivamente. A passagem de um piã de um pé para um piã a dois pés ou, reciprocamente não é considerado quebra de ligação, pelo que é válida. Para que cada elemento de piã seja considerado válido na combinação, o mesmo tem de ter pelo menos (2) duas rotações. Todos os piões serão chamados.

Clarificações:

Em combinação, qualquer piã num pé apresentado imediatamente após a apresentação de um piã num pé será chamado como piã com entrada em movimento e com a definição da direção.

No caso de ser apresentado imediatamente após a apresentação de um piã a dois pés será chamado como Upright num Pé Entrada Parada.

Sequência Artística

- Requisitos para confirmação de Nível Base:
 - Início em posição parada ou “stop and go”;
 - Ocupar no mínimo três quadrantes da pista;
 - Apresentar (1) um body movement em qualquer espaço (High, Medium & Low).

Nível Base	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 4
Cumprir os requisitos definidos para nível base	Nível base + 1 Feature	Nível base + 2 Features	Nível base + 3 Features	Nível base + 4 Features

- Features para subida de nível
 - Three turn válido;
 - Mohawk válido;
 - Piquê lateral + Three Turn forward outside válido;
 - one foot turn (iniciação ao travelling) válido, mínimo (3) três turns (1.5 voltas);
 - 3 (três) Body Movements confirmados em espaços diferentes (High, Medium & Low).
 - Volta de três

Clarificações:

Confirmação das Features: Para que cada uma das features sejam confirmadas para a atribuição do nível, têm de ser realizadas corretamente e com uma clara definição do rodado de entrada e rodado de saída (quando a definição do turn assim o exija). O mesmo feature só pode ser contabilizado uma vez para a obtenção do nível.

Início em posição parada ou “stop and go”: É de extrema importância a correta marcação do início da Sequência Artística por forma a garantir que todos os elementos sejam considerados amada. São exemplos de “stop and go”, mas não limitativos, os seguintes:

- Atleta parado dobra os joelhos totalmente em forma de agachamento e volta a verticalizar;
- Atleta parado de joelhos no chão;
- Atleta realiza uma volta completa com os pés juntos e com o tronco em deslocação vertical até baixo e posteriormente até cima;
- Pivot;
- Dragão.

Body Movement: A execução do body movement para atribuição de Nível Base ou confirmação de feature tem de ser feita em deslocação.

QOEs

Os Juízes de qualidade atribuem QOEs positivos ou negativos aos elementos inseridos pelo Data Operator, estes QOEs aumentam ou diminuem o valor de cada um dos elementos. Os QOEs possíveis são: -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3.

Cada QOE tem um valor definido que varia de acordo com o elemento executado, isto é, um QOE de +1 poderá ter valores diferentes consoante o elemento executado. Estes valores também estão pré-definidos e podem ser consultados no Anexo I deste regulamento.

O Valor Base do Elemento Técnico pode aumentar ou diminuir consoante a qualidade com que o atleta o executa. Para determinar o QOE a atribuir ao elemento, os juízes devem considerar:

- As boas características do elemento (bullet) => que aumentam o QOE;
- Os erros de execução do elemento => que diminuem o QOE.

QOEs Positivos

Para a atribuição dos QOEs positivos os juízes devem guiar-se pelo seguinte:

- 0, quando o elemento segue as regras básicas de execução;
- +1, quando o elemento tem pelo menos 1 bullet;
- +2, quando o elemento tem 2 ou 3 bullet;
- +3, quando o elemento tem mais de 3 bullet.

Bullets Positivos

POSIÇÕES DE PATINAGEM
<ul style="list-style-type: none">• Demonstração de flexibilidade;• Manutenção da posição mais de 5 metros;• Execução com rodado constante;• Boa velocidade durante a execução de toda a posição;• Rápida aquisição da posição;• Rápida passagem entre posições (apenas em combinações);• Ligação com mais de 2 posições com todas as posições diferentes entre si.

SALTOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Boa velocidade; ● Boa altura; ● Entrada difícil; ● Posição artística no ar; ● Saída difícil; ● Ligação com mais de (2) dois saltos com todos os saltos diferentes entre si.
PIÕES
<ul style="list-style-type: none"> ● Posição difícil durante a rotação; ● Aquisição de velocidade após a centragem do pião; ● Rápida centragem; ● Pião com rotação superior a (4) quatro voltas; ● Número de voltas constante (apenas em combinações); ● Ligações com mais de dois piões a um pé consecutivos.
SEQUÊNCIA ARTÍSTICA
<ul style="list-style-type: none"> ● Correta execução de diferentes turns; ● Execução de mais do que dois body movements; ● Musicalidade; ● Originalidade; ● Diagrama intrincado.

QOEs Negativos

De acordo com a tabela abaixo, há uma lista de erros que levam a que o QOE a aplicar seja reduzido pelo valor o definido na mesma. Estes QOEs negativos devem ser somados aos QOEs positivos determinados segundo a tabela acima. Quando se verificar mais do que um erro, devem ser somados os vários QOEs negativos.

Posições de Patinagem	
Perna livre e joelho abaixo do nível da bacia. (avião e taça)	-1
Não manutenção da posição no mínimo 5 metros	-1
Posição carrinho com bacia acima da linha dos joelhos	-1
Queda (obrigatório)	-3
Saltos	
Ligação com todos os saltos técnicos reconhecidos iguais (com exceção de ligações de Waltz Jump)	-1
Troca de pés numa combinação de saltos em alternativa à apresentação de um thoren	-1
Half Rotated	-2
Saltos com saída visível no travão	-2
Queda (Obrigatório)	-3

Piões	
Ligações com piões a dois pés	-1
Piões descentrados ou segmentados	-1
Ligação de piões com piões não confirmados	-2
Queda (Obrigatório)	-3
Sequência Artística	
Não definição de rodados	-1
Falta de musicalidade	-1
Turn(s) saltado(s)	-2
“Trapalhada” na execução da sequência	-2
Queda (Obrigatório)	-3

Componentes

No Sistema DreamRoll existem duas componentes a atribuir pelos juízes, são elas a qualidade da patinagem e a execução do esquema. Os valores a atribuir serão de acordo com os apresentados na tabela do Anexo II desde regulamento. Cada uma das componentes é avaliada entre 0.5 e 5.0, com incrementos de 0.50 em 0.50.

No primeiro atleta de cada grupo competitivo é feita a média das componentes. Cada juiz pode depois alterar a sua componente entre -0.5 e +0.5 em relação à média.

A nota das componentes é multiplicada por um fator que pode variar entre 1.5 e 2.5 por forma a diminuir o diferencial entre a nota técnica e a nota das componentes. Este valor é definido aquando da abertura da prova. No presente regulamento define-se este fator como forma de sugestão, não sendo vinculativo.

QUALIDADE DE PATINAGEM

Por qualidade de patinagem entende-se a capacidade que o atleta demonstra em patinar, nomeadamente através de:

- Correta inclinação corporal (postura, controlo corporal e inclinação);
- Controlo do patim (patinar com rodado, com lóbulos e sem utilização excessiva de travões);
- Variedade e dificuldade de patinagem e movimentos (utilização de steps and turns, movimentos e posições de patinagem (com menos de (5) cinco segundos) como elementos de transição entre os elementos técnicos);
- Direccionalidade de patinagem (patinar para ambos os lados clockwise e anticlockwise).

EXECUÇÃO DE ESQUEMA

Por execução de esquema entende-se a intenção com que o esquema foi concebido e a respetiva atuação e envolvimento do atleta, nomeadamente através de:

- Energia, projeção e interpretação (capacidade de patinar na música e representar a intenção do esquema com personalidade e musicalidade);
- Variedade de movimentos (habilidade de patinar executando movimentos, para interligar os elementos técnicos, nos vários espaços/dimensões com musicalidade);
- Diagrama do programa (distribuição dos elementos técnicos pela superfície da pista e em conexão com a música);
- Intenção coreográfica (transmissão da ideia/tema/personagem com relacionamento musical).

Penalizações

O objetivo deste sistema é valorizar a qualidade de patinagem com o mínimo de penalizações possível.

As penalizações são atribuídas pelo Juiz Árbitro sempre que se verifique uma irregularidade. A nota de cada atleta poderá ser reduzida uma ou mais penalizações. As penalizações disponíveis no sistema são as da tabela abaixo, a sua aplicabilidade dependerá sempre dos regulamentos específicos para o torneio ou competição.

Queda	-1.0
Elemento obrigatório não executado	-1.0
Música com linguagem inapropriada	-1.0
Violação das regras de vestuário	-1.0
Tempo inferior ao mínimo obrigatório	-0.5 por cada 10 segundos ou parte

Anexo I – Valores dos Elementos

Posições								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
1	Solo Carrinho 2 Pés Frente	-0.05	-0.03	-0.02	0.15	0.02	0.03	0.05
2	Solo Carrinho 2 Pés Trás	-0.05	-0.03	-0.02	0.15	0.02	0.03	0.05
3	Comb Carrinho 2 Pés	-0.05	-0.03	-0.02	0.15	0.02	0.03	0.05
4	Solo Carrinho 1 Pé Frente	-0.09	-0.06	-0.03	0.3	0.03	0.06	0.09
5	Solo Carrinho 1 Pé Trás	-0.11	-0.08	-0.04	0.38	0.04	0.08	0.11
6	Comb Carrinho 1 Pé	-0.12	-0.08	-0.04	0.41	0.04	0.08	0.12
7	Solo Posição 4 Frente	-0.14	-0.09	-0.05	0.45	0.05	0.09	0.14
8	Solo Posição 4 Trás	-0.17	-0.11	-0.06	0.56	0.06	0.11	0.17
9	Comb Posição 4	-0.18	-0.12	-0.06	0.59	0.06	0.12	0.18
10	Solo Avião Frente	-0.18	-0.12	-0.06	0.6	0.06	0.12	0.18
11	Solo Avião Trás	-0.23	-0.15	-0.08	0.75	0.08	0.15	0.23
12	Comb Avião	-0.25	-0.17	-0.08	0.83	0.08	0.17	0.25
13	Solo Taça Frente	-0.27	-0.18	-0.09	0.9	0.09	0.18	0.27
14	Solo Taça Trás	-0.29	-0.2	-0.1	0.98	0.1	0.2	0.29
15	Comb Taça	-0.32	-0.21	-0.11	1.05	0.11	0.21	0.32
16	Solo Bandeira Frente	-0.36	-0.24	-0.12	1.2	0.12	0.24	0.36
17	Solo Bandeira Trás	-0.41	-0.27	-0.14	1.35	0.14	0.27	0.41
18	Comb Bandeira	-0.43	-0.29	-0.14	1.43	0.14	0.29	0.43
19	Solo Biell Char And Frente	-0.45	-0.3	-0.15	1.5	0.15	0.3	0.45
20	Solo Biell Char And Trás	-0.52	-0.35	-0.17	1.73	0.17	0.35	0.52
21	Comb Biell Char And	-0.54	-0.36	-0.18	1.8	0.18	0.36	0.54
22	Solo Águia	-0.34	-0.23	-0.11	1.13	0.11	0.23	0.34

Sequência Artística								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
23	Sequência Artística - Base	-0.72	-0.48	-0.24	2.4	0.24	0.48	0.72
24	Sequência Artística - 1	-0.9	-0.6	-0.3	3	0.3	0.6	0.9
25	Sequência Artística - 2	-1.08	-0.72	-0.36	3.6	0.36	0.72	1.08
26	Sequência Artística - 3	-1.26	-0.84	-0.42	4.2	0.42	0.84	1.26
27	Sequência Artística - 4	-1.32	-0.88	-0.44	4.4	0.44	0.88	1.32

Piões								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
28	Spin 2 Pés Confirm	-0.18	-0.12	-0.06	0.6	0.06	0.12	0.18
30	Spin 1 Pé Parado Confirm	-0.36	-0.24	-0.12	1.2	0.12	0.24	0.36
31	Spin 1 Pé Movimento Forw Confirm	-0.54	-0.36	-0.18	1.8	0.18	0.36	0.54
32	Spin 1 Pé Movimento Back Confirm	-0.54	-0.36	-0.18	1.8	0.18	0.36	0.54

Saltos								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
38	Solo Sem Rotação 2 Pés	-0.12	-0.08	-0.04	0.4	0.04	0.08	0.12
39	Solo Sem Rotação 1 Pé	-0.18	-0.12	-0.06	0.6	0.06	0.12	0.18
40	Solo Com Rotação 2 Pés	-0.27	-0.18	-0.09	0.9	0.09	0.18	0.27
41	Solo Com Rotação 1 Pé	-0.3	-0.2	-0.1	1	0.1	0.2	0.3
42	Solo Salto de Cavalo	-0.24	-0.16	-0.08	0.8	0.08	0.16	0.24
43	Solo Waltz	-0.33	-0.22	-0.11	1.1	0.11	0.22	0.33
44	Solo Toeloop	-0.42	-0.28	-0.14	1.4	0.14	0.28	0.42
45	Solo Salchow	-0.42	-0.28	-0.14	1.4	0.14	0.28	0.42
46	Solo Flip	-0.48	-0.32	-0.16	1.6	0.16	0.32	0.48
47	Solo Loop	-0.58	-0.39	-0.19	1.94	0.19	0.39	0.58
48	Solo Lutz	-0.57	-0.38	-0.19	1.9	0.19	0.38	0.57
49	Solo Thoren	-0.59	-0.39	-0.2	1.96	0.2	0.39	0.59
50	Solo Waltz <<	-0.17	-0.11	-0.06	0.55	0.06	0.11	0.17
51	Solo Toeloop <<	-0.21	-0.14	-0.07	0.7	0.07	0.14	0.21
52	Solo Salchow <<	-0.21	-0.14	-0.07	0.7	0.07	0.14	0.21
53	Solo Flip <<	-0.24	-0.16	-0.08	0.8	0.08	0.16	0.24
54	Solo Loop <<	-0.29	-0.19	-0.1	0.97	0.1	0.19	0.29
55	Solo Lutz <<	-0.29	-0.19	-0.1	0.95	0.1	0.19	0.29
56	Solo Thoren <<	-0.29	-0.2	-0.1	0.98	0.1	0.2	0.29

Combinações de Saltos								
ID	Elemento	-3	-2	-1	Base	+1	+2	+3
2 Saltos								
65	Comb Sem Rotação 2 Pés - 2 Saltos	-0.18	-0.12	-0.06	0.6	0.06	0.12	0.18
66	Comb Com Rotação 2 Pés - 2 Saltos	-0.41	-0.27	-0.14	1.35	0.14	0.27	0.41
67	Comb Com Rotação 1 Pé - 2 Saltos	-0.45	-0.3	-0.15	1.5	0.15	0.3	0.45
68	Comb Waltz - 2 Saltos	-0.5	-0.33	-0.17	1.65	0.17	0.33	0.5
69	Comb Toeloop - 2 Saltos	-0.63	-0.42	-0.21	2.1	0.21	0.42	0.63
70	Comb Salchow - 2 Saltos	-0.63	-0.42	-0.21	2.1	0.21	0.42	0.63
71	Comb Flip - 2 Saltos	-0.72	-0.48	-0.24	2.4	0.24	0.48	0.72
72	Comb Loop - 2 Saltos	-0.87	-0.58	-0.29	2.91	0.29	0.58	0.87
73	Comb Lutz - 2 Saltos	-0.86	-0.57	-0.29	2.85	0.29	0.57	0.86
74	Comb Thoren - 2 Saltos	-0.88	-0.59	-0.29	2.94	0.29	0.59	0.88
75	Comb Sem Rotação 2 Pés - 3 Saltos	-0.3	-0.2	-0.1	1	0.1	0.2	0.3
76	Comb Com Rotação 2 Pés - 3 Saltos	-0.68	-0.45	-0.23	2.25	0.23	0.45	0.68
77	Comb Com Rotação 1 Pé - 3 Saltos	-0.75	-0.5	-0.25	2.5	0.25	0.5	0.75
78	Comb Waltz - 3 Saltos	-0.83	-0.55	-0.28	2.75	0.28	0.55	0.83
79	Comb Toeloop - 3 Saltos	-1.05	-0.7	-0.35	3.5	0.35	0.7	1.05
80	Comb Salchow - 3 Saltos	-1.05	-0.7	-0.35	3.5	0.35	0.7	1.05
81	Comb Flip - 3 Saltos	-1.2	-0.8	-0.4	4	0.4	0.8	1.2

82	Comb Loop - 3 Saltos	-1.46	-0.97	-0.49	4.85	0.49	0.97	1.46
83	Comb Lutz - 3 Saltos	-1.43	-0.95	-0.48	4.75	0.48	0.95	1.43
84	Comb Thoren - 3 Saltos	-1.47	-0.98	-0.49	4.9	0.49	0.98	1.47
85	Comb Sem Rotação 2 Pés - 4 Saltos	-0.42	-0.28	-0.14	1.4	0.14	0.28	0.42
86	Comb Com Rotação 2 Pés - 4 Saltos	-0.95	-0.63	-0.32	3.15	0.32	0.63	0.95
87	Comb Com Rotação 1 Pé - 4 Saltos	-1.05	-0.7	-0.35	3.5	0.35	0.7	1.05
88	Comb Waltz - 4 Saltos	-1.16	-0.77	-0.39	3.85	0.39	0.77	1.16
89	Comb Toeloop - 4 Saltos	-1.47	-0.98	-0.49	4.9	0.49	0.98	1.47
90	Comb Salchow - 4 Saltos	-1.47	-0.98	-0.49	4.9	0.49	0.98	1.47
91	Comb Flip - 4 Saltos	-1.68	-1.12	-0.56	5.6	0.56	1.12	1.68
92	Comb Loop - 4 Saltos	-2.04	-1.36	-0.68	6.79	0.68	1.36	2.04
93	Comb Lutz - 4 Saltos	-2	-1.33	-0.67	6.65	0.67	1.33	2
94	Comb Thoren - 4 Saltos	-2.06	-1.37	-0.69	6.86	0.69	1.37	2.06
95	Comb Sem Rotação 2 Pés - 5 Saltos	-0.54	-0.36	-0.18	1.8	0.18	0.36	0.54
96	Comb Com Rotação 2 Pés - 5 Saltos	-1.22	-0.81	-0.41	4.05	0.41	0.81	1.22
97	Comb Com Rotação 1 Pé - 5 Saltos	-1.35	-0.9	-0.45	4.5	0.45	0.9	1.35
98	Comb Waltz - 5 Saltos	-1.49	-0.99	-0.5	4.95	0.5	0.99	1.49
99	Comb Toeloop - 5 Saltos	-1.89	-1.26	-0.63	6.3	0.63	1.26	1.89
100	Comb Salchow - 5 Saltos	-1.89	-1.26	-0.63	6.3	0.63	1.26	1.89
101	Comb Flip - 5 Saltos	-2.16	-1.44	-0.72	7.2	0.72	1.44	2.16
102	Comb Loop - 5 Saltos	-2.62	-1.75	-0.87	8.73	0.87	1.75	2.62
103	Comb Lutz - 5 Saltos	-2.57	-1.71	-0.86	8.55	0.86	1.71	2.57
104	Comb Thoren - 5 Saltos	-2.65	-1.76	-0.88	8.82	0.88	1.76	2.65

Anexo II – Quadro das Componentes

A definir.

Anexo III – Sugestão de Regulamento

- Grupo A - Nível I e Nível II Iniciação a Infantis
- Grupo B - Nível I e Nível II Iniciados e cadetes
- Grupo C - Nível I e Nível II Juvenis a Seniores
- Grupo D - Nível III e Nível IV Iniciação a Infantis
- Grupo E - Nível III e Nível IV Iniciados e cadetes
- Grupo F - Nível III e Nível IV Juvenis a Seniores

Grupo A

Tempo: até 2min 30seg

Fator Componentes: 2.0

- Máximo 3 momentos de Posições de Patinagem. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- Máximo 3 momentos de saltos até e inclusive nível 1 de livres. Pelo menos um dos momentos terá de ser isolado e outro em combinação.
- Máximo 2 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- 1 Sequência Artística

Grupo B

Tempo: até 2min 30seg

Fator Componentes: 2.0

- Máximo 3 momentos de Posições de Patinagem. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- Máximo 3 momentos de saltos até e inclusive nível 1 de livres. Pelo menos um dos momentos terá de ser isolado e outro em combinação.
- Máximo 2 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- 1 Sequência Artística

Grupo C

Tempo: até 2min 30seg

Fator Componentes: 2.0

- Máximo 3 momentos de Posições de Patinagem. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- Máximo 3 momentos de saltos até e inclusive nível 1 de livres. Pelo menos um dos momentos terá de ser isolado e outro em combinação.
- Máximo 2 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- 1 Sequência Artística

Grupo D

Tempo: até 2min 30seg

Fator Componentes: 1.5

- Máximo 3 momentos de Posições de Patinagem. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- Máximo 3 momentos de saltos até e inclusive nível 3 de livres. Pelo menos um dos momentos terá de ser isolado e outro em combinação.
- Máximo 3 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- 1 Sequência Artística

Grupo E

Tempo: até 2min 30seg

Fator Componentes: 1.5

- Máximo 3 momentos de Posições de Patinagem. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- Máximo 3 momentos de saltos até e inclusive nível 3 de livres. Pelo menos um dos momentos terá de ser isolado e outro em combinação.
- Máximo 3 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- 1 Sequência Artística

Grupo F

Tempo: até 2min 30seg

Fator Componentes: 1.5

- Máximo 3 momentos de Posições de Patinagem. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- Máximo 3 momentos de saltos até e inclusive nível 3 de livres. Pelo menos um dos momentos terá de ser isolado e outro em combinação.
- Máximo 3 momentos de piões. Pelo menos um dos momentos terá de ser em combinação.
- 1 Sequência Artística